



## **PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) AKU BISA MEMBACA (ABC) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH 24 GRESIK**

**Afifatul ‘Ulya<sup>1</sup>, Ayunda Sayyidatul Ifadah<sup>2</sup>, Agustin Lilawati<sup>3</sup>**

**\*afaachan2019@gmail.com , yundasi@umg.ac.id , agustin@umg.ac.id**

**\*Universitas Muhammadiyah Gresik**

**\*Jawa Timur, Indonesia**

### **ABSTRAK**

Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dan berpengaruh besar untuk keberhasilan pendidikan selanjutnya. Melalui lembaga pendidikan, anak-anak dapat belajar untuk mengembangkan kemampuan dan bakat serta potensi yang anak miliki agar menjadi lebih optimal. Kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini ini harus dilaksanakan dengan bermain. Bermain yang menyenangkan akan menciptakan pembelajaran yang menarik baginya. Salah satu perkembangan dalam pendidikan anak usia dini yang berperan sangat penting ialah aspek bahasa terhadap kemampuan membaca anak. Kemampuan membaca dapat membantu anak memperoleh informasi yang ada di lingkungan sekitar dan anak dapat lebih mudah memahami dengan cara menggunakan media. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B di TK Aisyiyah 24 Gresik permasalahan yang terjadi beberapa anak kurang fokus dan membutuhkan media yang menarik minat baca anak.

Pada penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif (APE) Aku Bisa Membaca (ABC) terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di TK Aisyiyah Gresik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Pretest* dan *Posttest* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan keseluruhan jumlah sampel 33 anak. Hasil validasi instrumen dan media memperoleh hasil yang baik dan layak digunakan. Kemudian data penelitian ini diperoleh melalui observasi. Berdasarkan uji wilcoxon dengan hasil output statistik diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan nilai  $3.653 > 2.157$  dan  $H_a$  diterima artinya terdapat penggunaan alat permainan edukatif (APE) Aku Bisa Membaca (ABC) terhadap kemampuan membaca anak dalam kelompok B di TK Aisyiyah Gresik.

**Kata Kunci : APE Aku Bisa Membaca, Kemampuan Membaca**

### Abstract

*Early childhood is a golden age and has a big influence on the success of further education. Through educational institutions, children can learn to develop their abilities and talents as well as their potential to become more optimal. Learning activities for early childhood must be carried out by playing. Playing fun will create interesting learning for him. One of the developments in early childhood education that plays a very important role is the language aspect of children's reading abilities. The ability to read can help children obtain information in the surrounding environment and children can more easily understand by using the media. based on the result interviews with the homeroom teacher of group B at TK Aisyiyah 24 Gresik, the problems that occur are the children are less focused and need media that attracts children's reading interest.*

*This study aims to determine the effect of using educational game tools (APE) "Aku Bisa Membaca" (ABC) on the reading ability of group B children in TK Aisyiyah Gresik. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental type. The design used in this study used a pretest and posttest to the experimental class and the control class with a total sample of 33 children. The results of the instrument and media validation obtained good results and were suitable for use. Then the research data obtained through observation. The results of the instrument and media validation obtained good results and were suitable for use. Then the research data obtained through observation. Based on the Wilcoxon test with statistical output results obtained  $T_{count} > T_{table}$  with a value of  $3.653 > 2.157$  and  $H_a$  is accepted, meaning that there is the use of educational game tools (APE) "Aku Bisa Membaca" (ABC) on the reading ability of group B children in TK Aisyiyah Gresik.*

***Keywords: Education Game Tools (APE) Aku Bisa Membaca (ABC), Reading Ability***

## PENDAHULUAN

Anak usia dini (AUD) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek kognitif, fisik, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. (Agusta, 2012) Beichler dan Snowman dalam buku Dwi Yuliantimenjelaskan bahwa, “anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental”. (Dwi Yulianti, 2017)

Bahasa merupakan salah satu perkembangan yang harus distimulus. Keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan informasi, konsep dan pemecahan masalah. Serta melalui bahasa dapat memahami komunikasi perasaan dan pikiran. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu distimulus adalah membaca.

Membaca merupakan kegiatan yang penting untuk dikembangkan, dengan membaca kita dapat memperoleh informasi yang ada di lingkungan sekitar. Membaca sangatlah penting, maka diperlukan adanya media pengembangan membaca anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui beberapa kegiatan. Stimulasi diberikan kepada anak dapat melalui metode dan media yang tepat, menarik dan inovatif dalam kegiatan bermain khususnya untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. salah satu media yang digunakan dalam PAUD adalah APE. Perlu media yang menarik untuk mengembangkan keterampilan bicara anak seperti Alat Permainan Edukasi (APE) Aku Bisa Membaca (ABC).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas B1 dan B2 terdapat masalah perkembangan bahasa terutama kegiatan membaca di kelas seperti masih sebagian ada 3 anak yang belum bisa, 7 kurang bisa membaca dan 7 anak bisa tanpa dibantu dalam kemampuan membaca. Total keseluruhan dari masing-masing kelas terdapat 10 anak yang kurang bisa. Media yang digunakan sekolah dalam kemampuan membaca anak adalah *flash card* dan buku jilid membaca. Anak lebih fokus dengan permainan yang dimainkan oleh teman-temannya daripada mengerjakan yang diperintahkan oleh gurunya serta keantusiasan anak dalam membaca berkurang.<sup>1</sup> Kegiatan bermain sangat disukai anak karena dunia anak adalah dunia bermain.

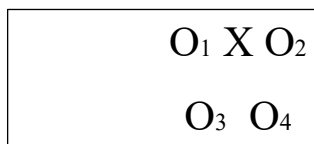
Jika dalam pemberian stimulasi anak disuguhkan pada kegiatan yang memaksa anak, maka akan berdampak buruk di kemudian hari. APE Aku Bisa Membaca (ABC) adalah salah satu mediadengan cara mengenalkan beberapa huruf dan kosa kata dengan bahan yang sesuai dengan syarat APE dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Pengenalan huruf dapat dilakukan dengan berbagai media dan bentuk seperti menyanyi, tebak huruf, puzzle dan pohon huruf digunakan dengan tujuan menarik perhatian anak sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran pengenalan huruf. Selain itu dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori.<sup>2</sup> Bermain merupakan cara yang

paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya.<sup>3</sup> Dalam melakukan kegiatan bermain, walaupun anak mengalami keterbatasan dalam menyusun kata berkali-kali, namun anak tidak mudah bosan karena pemberian stimulasi dikemas rapi dengan bermain.

Menanggapi permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan sebuah produk yaitu Aku Bisa Membaca (ABC), terinspirasi menggunakan media 3D yang menarik dan unik untuk bermain dan belajar anak sehingga anak lebih bersemangat dan memahami setiap apa yang diajarkan. Permainan tersebut terbuat dari bahan kayu dan kain flannel yang merangsang indra peraba anak sesuai dengan media yang cocok digunakan untuk anak usia dini. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Rinawati dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media *Puzzle* 3 Dimensi Pada Anak Kelompok B”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* 3 dimensi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017.<sup>4</sup>

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Model kuantitatif ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Quasi-Experiment*.<sup>5</sup>



**Gambar 1. Model Penelitian**

Keterangan :

O<sub>1</sub> = pretest (tes awal)

O<sub>3</sub> = pretest (tes awal)

O<sub>2</sub> = post test tanpa perlakuan O<sub>4</sub>

= post test setelah perlakuan X=

perlakuan yang diberikan

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain :

- Tes, berupa *pre-test* dan *post-test* berfungsi untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif yang dikembangkan.
- Observasi, dilakukan untuk memperoleh informasi yang nyata atau sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.
- Dokumentasi, alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya.

Analisis data efektifitas media dalam penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon*. Berikut adalah hipotesis yang muncul dalam uji *wilcoxon* :

Ha: Terdapat pengaruh APE Aku Bisa Membaca (ABC) terhadap kemampuan membaca anak kelompok B1 di TK Aisyiyah 24 Gresik.

Ho: Tidak terdapat pengaruh APE Aku Bisa Membaca (ABC) terhadap kemampuan

membaca anak kelompok B di TK Aisyiyah 24 Gresik.

Ketentuan pengambilan keputusan dalam uji *wilcoxon* yaitu, terdapat pengaruh yang signifikan setelah *treatment* atau  $H_0$  ditolak apabila nilai  $\text{sig } 2\text{-tailed} < 0.05$  sehingga disimpulkan bahwa APE Aku Bisa Membaca (ABC) berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di TK ABA 24 Gresik.

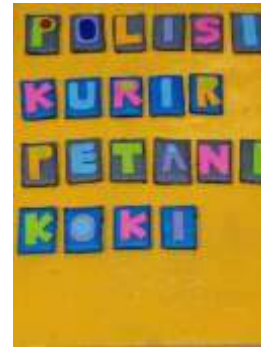
Untuk mempermudah pengolahan data efektifitas media yang telah didapatkan melalui analisis uji *Wilcoxon* dapat menggunakan *software* statistik yaitu, IBM SPSS statistic.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui kegiatan kajian literatur, wawancara, dan observasi. Hasil pengumpulan informasi yang diperoleh melalui wawancara, peneliti mendapatkan sebuah ide untuk membuat APE yang menarik dan mendorong anak untuk bersemangat dalam kegiatan membaca yaitu, APE Aku Bisa Membaca (ABC).

APE Aku Bisa Membaca (ABC) adalah permainan terinspirasi yang terinspirasi gabungan dari pohon kata dan kotak *alphabet* dimana peneliti menggunakan lemari sebagai tempat untuk menempelkan huruf-huruf yang terangkai menjadi sebuah kata, dibuat dari bahan yang ramah lingkungan dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan memperhatikan konsep

pengembangan dan prinsip-prinsip pengembangan alat permainan edukatif berdasar karakteristik anak. Permainan APE ABC bisa digunakan untuk semua tema akan tetapi, disini peneliti hanya menggunakan satu tema yaitu tema pekerjaan.



**Gambar 2. Rancangan APE Aku Bisa Membaca (ABC)**

Pada gambar 2, Ahli media memberikan saran untuk mengganti warna huruf dan menambahkan kaki pada bagian belakang lemari agar lebih kokoh. Saran tersebut memberikan hasil yang memperkuat dan memperindah APE Aku Bisa Membaca (ABC). Dibawah ini hasil produk APE Aku Bisa Membaca (ABC).



**Gambar 3. APE Aku Bisa Membaca (ABC)**

Karena, hasil validasi media dan materi sudah menunjukkan nilai kelayakan yang diperlukan maka, APE Aku Bisa Membaca (ABC) dapat digunakan dalam di TK Aisyiah 24 Gresik.

Dalam tahap penelitian di TK Aisyiah 24 Gresik terdapat 2 kelas yaitu, kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol di kelompok B2 dan eksperimen di kelompok B1. Dimana kelas control menggunakan media buku jilid membaca untuk *pretest* dan *pos test*. Kelas eksperiment , *pretest* menggunakan media buku jilid memebaca dan *treatment* menggunakan APE Aku Bisa Membaca (ABC). Hasil tersebut dianalisis menggunakan *software* statistik yaitu, IBM SPSS statistik 26.

**Tabel 2. Test Statistik Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperiment	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-3.653 <sup>b</sup>	-2.157 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000	.031

Dilihat dari tabel 2, Berdasarkan hasil uji wilcoxon yaitu  $0.031 < 0.05$ . maka,  $H_0$  ditolak Jadi dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh APE Aku Bisa Membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelompok B di TK Aisyiah 24 Gresik (*treatment*).

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE Aku Bisa Membaca berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Aisyiah 24 Gresik. Hal ini dapt dilihat dari perbandingan hasil kelas eksperimen dari nilai *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan kelas kontrol dari nilai *pretest* dan *posttest* yang tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*). Berdasarkan output hasil uji wilcoxon yaitu  $3.653 > 2.157$ .

Jadi dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh APE Aku Bisa Membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B1

di TK Aisyiyah 24 Gresik. Dari hasil menggunakan uji Wilcoxon Ho ditolak dan Ha diterima jika  $T_{dihitung} > T_{tabel}$  artinya ada pengaruh dari APE Aku Bisa Membaca pada anak kelompok B1 di TK Aisyiyah 24 Gresik.

## PUSTAKA

- Augusta. (2012). Pengertian Anak Usia Dini. (Diakses pada hari Rabu, 26 Mei 2021 pukul 10.00)
- Yulianti, Dwi. (2017). Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak. Jakarta: PT Indek. 7 (Diakses pada hari Rabu, 3 November 2021 pukul 20.00)
- Seroja Indah, *Pengembang Alat Permainan Puzzle Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*, (Skripsi S1Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,2020), 1 (Diakses pada hari Rabu,3November 2021 pukul 20.00)
- Rinawati, (2016) *Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Puzzle 3Dimensi Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Cerme Kecamatan Grogol Kabupaten Kendiri Tahun Ajaran 2016-2017*. Artikel Ilmiah, 1 (1) 3-8). (Diakses pada hari Rabu, 3November 2021 pukul 20.00)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. 64. (Diakses pada hari Kamis, 14 Oktober 2021 pukul 20.20)